

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu unsur terpenting dalam pembangunan bidang pendidikan adalah pembelajaran di sekolah. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2012). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah jam pelajaran lebih banyak dari pelajaran lainnya. Pelajaran matematika dalam pelaksanaannya diberikan kepada semua jenjang mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa (Masykur & Fathani, 2007). Hal ini dapat dilihat bahwa matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Berhasil tidaknya pembelajaran matematika, sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan.

Proses pembelajaran matematika tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam pembelajaran. Untuk menunjang pembelajaran di sekolah guru harus bisa melibatkan siswanya dalam proses pembelajaran. Karena dengan proses inilah siswa akan beraktivitas. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan. Siswa diharapkan benar-benar aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang pemahaman materi yang dipelajari. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan aktivitas siswa dan hasil belajar. Hal itu sepadan dengan pendapat Islamuddin (2012) bahwa ketercapaian tujuan pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil pembelajaran matematika. Hasil pembelajaran matematika dikatakan tercapai apabila dengan usaha belajar memberikan hasil belajar yang tinggi. Oleh karena itu, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan hasil pembelajaran. Jika aktivitas siswa dalam

pembelajaran berkurang maka akan berdampak pada hasil belajar dan mempengaruhi keberhasilannya dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Rusman (2012) pembelajaran dikatakan aktif jika guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan juga mengemukakan gagasan-gagasan. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu menghasilkan apa yang harus dikuasai oleh siswa karena pembelajaran mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Selain itu pemilihan model pembelajaran juga harus diperhatikan sebab dengan menentukan model pembelajaran akan tercipta pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran memberikan kesempatan kepada guru dalam menghadapi beragam masalah didalam kelas, guru yang efektif akan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari (Huda, 2014).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 22 Februari 2016 di SMK Negeri 2 Trenggalek khususnya pada kelas XI RPL(Rancangan Perangkat Lunak)-B, pada saat pembelajaran berlangsung guru tidak terlalu sering menggunakan model pembelajaran kooperatif kadangkala menggunakan model pembelajaran konvensional, guru menjelaskan materi terlebih dahulu memberikan penjelasan kepada siswanya hanya berupa point materi saja, sebagian siswa yang hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan guru yang lainnya sibuk dengan bermain ponsel, ngobrol dengan temannya dan kadangkala mengerjakan mata pelajaran lainnya, guru memberikan contoh soal dan memberikan permasalahan matematika dengan siswa dibagi ke beberapa kelompok, pada saat diskusi kelompok siswa yang tidak aktif hanya mengandalkan temannya yang mampu mengerjakan tanpa perlu mencoba mengerjakan terlebih dahulu. Bahkan hanya menitipkan nama saja di kelompoknya. Setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pada saat salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusinya siswa yang bertanya atau menanggapi hanya siswa yang aktif yang lainnya hanya diam tidak mau bertanya menggantung teman yang aktif saja, dan ada juga siswa dari kelompok lainnya sibuk sendiri sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Dari hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan diperoleh informasi yang sejalan dengan hasil observasi yang menyatakan guru masih menggunakan kurikulum KTSP, rendahnya aktivitas siswa terbukti ketika siswa kurang bersemangat pada jam pelajaran matematika berlangsung, rendahnya aktivitas siswa berdampak pada hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai sangat rendah dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), KKM untuk pelajaran matematika yaitu 75. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa pada materi sebelumnya masih tergolong rendah sebesar 36,12% yang mendapat nilai di atas 75 dan sebesar 63,89% yang mendapat nilai di bawah 75. Hal ini terlihat jelas hasil belajar siswa masih tergolong rendah, siswa yang nilainya bagus tetap bagus dan siswa yang nilainya kurang tetap kurang nilainya tidak ada perubahan. Ini artinya hasil belajar masih belum berhasil, seharusnya 75% dari keseluruhan siswa memenuhi KKM dapat dikatakan berhasil.

Berpijak dari hasil observasi dan wawancara di atas masalah yang ditemukan yaitu sebagian siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, kurangnya tanggung jawab siswa dalam pembelajaran seperti tidak memperhatikan dan mendengarkan guru saat menjelaskan materi, siswa kurang bekerja sama terhadap kelompoknya, suasana/kondisi belajar di kelas kurang menarik, tidak ada penghargaan yang diberikan ke siswa pada saat siswa mampu terlibat aktif dalam pembelajaran, tidak adanya kompetisi menjadikan suasana terlihat membosankan sehingga kurang membangkitkan keaktifan siswa untuk mencoba menyelesaikan permasalahan, pada hasil belajar materi sebelumnya banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dan beberapa siswa ramai sendiri saat kelompok lainnya presentasi.

Pembelajaran kooperatif dikembangkan menjadi beberapa tipe diantaranya *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) dan *Make A Match*. Slavin (2010) pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) dianggap sebagai metode yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang menggunakan pendekatan kooperatif. Menurut Zuhartati (2011) model pembelajaran STAD menekankan pada aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling membantu dalam menguasai materi pelajaran agar mencapai hasil yang

maksimal. Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dalam waktu tertentu. Dwiastuti (2014) menyatakan bahwa salah satu keunggulan dalam model *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal tersebut diperkuat dari pendapat Huda (2014) kelebihan yang dimiliki dari model *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar, menjadikan suasana menyenangkan karena ada unsur permainan/kompetisi, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, efektif sebagai sarana melatih keberanian dan tanggungjawab untuk tampil presentasi, serta efektif untuk melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu.

Dari pendapat para ahli tersebut maka dengan kelebihan yang dimiliki kedua model pembelajaran diharapkan mampu mengatasi masalah yang ada. Dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make A Match* suasana belajar di kelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah matematika, adanya pemahaman konsep serta adanya penghargaan/hadiah, sehingga siswa dapat belajar matematika dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan Model pembelajaran ini mengurangi peran guru yang dominan dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian Wahyuningtyas (2015) tentang penerapan model kooperatif tipe STAD pada materi turunan kelas XI IPA 2 di SMAN 1 Kalidawir menghasilkan bahwa aktivitas siswa dapat berjalan dengan baik mencapai sebesar 71,8% sedangkan dalam kemampuan komunikasi matematis siswa secara tertulis berjalan dengan baik sebesar 73,32% dan kemampuan komunikasi lisan berjalan dengan baik sebesar 73,61%, sehingga model kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan komunikasi menjadi lebih baik.

Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat berjalan dengan baik, maka perlu adanya suatu inovasi dengan cara menggabungkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *Make a*

Match merupakan model pembelajaran yang membuat suasana kelas lebih menyenangkan dengan permainan.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif dengan siswa disuruh mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep, kartu tersebut bisa berupa soal/jawaban dan sebelum batas waktu yang ditentukan siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberikan poin (Rusman, 2012). Model ini membuat suasana menyenangkan, dari pembelajaran yang menyenangkan siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hasil Penelitian Wakhyuningsih (2010) tentang model pembelajaran *Make A Match* upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika kelas VIII D SMP Negeri 9 Yogyakarta menyimpulkan bahwa siswa yang termotivasi pada saat pembelajaran adalah 80,56%. Hasil tes belajar matematika rata-rata kelasnya mencapai 77,15% dan banyaknya siswa yang tuntas dalam pembelajaran mencapai 83,33%. Dari data di atas, diketahui bahwa indikator keberhasilan telah tercapai, sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Make A-Match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Berpijak dari paparan diatas, maka dari kekurangan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang hanya menciptakan pemahaman konsep materi, akan dipadukan dengan model pembelajaran *Make A Match* yang dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dengan permainan dan dapat membangkitkan aktivitas siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, diharapkan dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make A Match* pada pembelajaran matematika di SMK Negeri 2 Trenggalek pada kelas XI RPL-B dengan harapan aktivitas siswa dan hasil pembelajaran dapat menjadi lebih baik. Perbedaan dari penelitian-penelitian yang lain yang sudah ada yaitu penelitian ini meneliti tentang menggabungkan dua model pembelajaran yaitu *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make A Match*, penelitian dilakukan di SMK pada kelas XI RPL-B, meneliti tentang menyusun perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make A Match*, keterlaksanaan, dan hasil belajar. Berdasarkan uraian diatas maka penulis

mengambil sebuah judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division*(STAD) dan *Make A Match* Pada Materi Vektor Kelas XI RPL-B di SMK Negeri 2 Trenggalek”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan beberapa permasalahan yang dijelaskan pada latarbelakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana menyusun perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran STAD dan *Make A Match* pada materi vektor di SMK Negeri 2 Trenggalek.
- b. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran STAD dan *Make A Match* pada materi vektor di SMK Negeri 2 Trenggalek.
- c. Bagaimana hasil belajar siswa dengan model pembelajaran STAD dan *Make A Match* pada materi vektor di SMK Negeri 2 Trenggalek.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka maksud dan tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mendiskripsikan :

- a. Penyusunan perangkat pembelajaran dengan model STAD dan *Make A Match* pada materi vektor di SMK Negeri 2 Trenggalek.
- b. Keterlaksanaan model pembelajaran STAD dan *Make A Match* di SMK Negeri 2 Trenggalek pada materi vektor.
- c. Hasil belajar siswa dengan model pembelajaran STAD dan *Make A Match* pada materi vektor di SMK Negeri 2 Trenggalek.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru mata pelajaran model pembelajaran STAD dan *Make A Match* dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai tambahan informasi model-model pembelajaran dan sebagai alternatif dalam mengembangkan variasi model pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih menarik, menyenangkan dan diminati siswa.

- b. Bagi siswa model pembelajaran STAD dan *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar, pemahaman konsep materi, berinteraksi dengan kelompok, berlatih dalam menyelesaikan masalah dan pembelajaran matematika lebih menyenangkan dengan permainan.
- c. Bagi sekolah model pembelajaran ini dapat memberikan informasi untuk perbaikan proses pembelajaran di sekolah dan dapat diaplikasikan di kelas.
- d. Bagi penulis sendiri, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran untuk lebih berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan pada pelajaran matematika.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari salah pengertian masalah yang akan diteliti dan masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Penelitian ini meneliti tentang dua model pembelajaran saja yaitu STAD dan *Make A Match* pada pembelajaran matematika.
- b. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Trenggalek pada kelas XI RPL-B sebanyak 36 siswa.
- c. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi vektor pada bidang datar.
- d. Penelitian ini meneliti tentang cara menyusun perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran STAD dan *Make A Match* yang valid.
- e. Penelitian ini meneliti tentang keterlaksanaan pembelajaran di kelas dengan model pembelajaran STAD dan *Make A Match*.
- f. Hasil belajar yaitu aktivitas siswa dan hasil tes setelah pelaksanaan pembelajaran dengan model STAD dan *Make A Match* pada materi vektor.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah penting dalam penelitian ini perlu ditegaskan, agar tidak terjadi salah tafsir dalam membaca skripsi ini. Adapun istilah yang perlu ditegaskan :

- a. Model pembelajaran STAD adalah merupakan pembelajaran kooperatif yang terdiri dari lima komponen yaitu presentasi kelas, kerja tim, kuis dan penghargaan tim. (Uno & Mohamad, 2013).
- b. Model pembelajaran *Make A Match* adalah merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif dengan siswa disuruh mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep, kartu tersebut bisa berupa soal/jawaban dan sebelum batas waktu yang ditentukan siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberikan poin. (Rusman, 2012).
- c. Model pembelajaran STAD dan *Make A Match* adalah merupakan pembelajaran kooperatif dari penggabungan kedua model pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah pembelajarannya yaitu penyampaian tujuan dan motivasi, persiapan kartu, pembagian kelompok, presentasi guru, pembagian kartu, mencari pasangan, diskusi kelompok, presentasi kelompok, kuis dan penghargaan kelompok.
- d. Hasil belajar adalah hasil setelah keterlaksanaannya pembelajaran siswa yang dicapai setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model STAD dan *Make A Match* pada pembelajaran matematika yang dilihat dari hasil tes akhir pada materi tersebut, ketuntasan hasil belajar sesuai dengan standar ketuntasan yang ditentukan oleh sekolah yaitu lebih dari 75.

